



2

ESTRUCTURAR LA APARIENCIA:
LA INVESTIGACIÓN PROYECTUAL
ARTÍSTICA Y SU METODOLOGÍA

2.1. Estructurar la apariencia: La investigación proyectual artística y su metodología

“La significación no es el punto de llegada, sino el viaje mismo, o sea, el irreversible de la mente hacia las cosas;... todo proceso intelectual ha de ser por esencia actividad; no puede ser pasiva recepción.”

R. SÁNCHEZ FERLOSIO

En este apartado consideraré el modo en que se construye el proyecto en relación con la práctica desarrollada por el proyectista y, más concretamente, con el método, las reglas, y las técnicas que éste utiliza en su trabajo artístico. Dicho con otras palabras, se trata de realizar una delimitación metodológica que permita comprender los caminos específicos por los que el proyecto discurre en su proceso de construcción.

La metodología utilizada por el proyectista se encuentra configurada por su manera de entender la construcción de las imágenes, es decir, por su propia teoría. De esta forma, nos parece oportuno abordar, en primer lugar, una serie de cuestiones de carácter general para situar y encuadrar la problemática de la metodología en el proyecto artístico. A continuación, analizaremos las principales etapas que se siguen en el desarrollo de un proyecto relacionado con el ámbito artístico. Por último, nos ocuparemos de otros métodos y, especialmente, otras técnicas que también se aplican en el proyecto artístico en función de la naturaleza de los problemas estudiados o del carácter del propio proyecto.

Algunas precisiones

Comenzamos entonces con una serie de consideraciones generales con el fin de precisar diversas cuestiones relacionadas con los aspectos metodológicos.

Por *metodología* se entiende el conjunto de modos de obrar o proceder con un determinado orden en el quehacer de la investigación que se sigue para llegar a un conocimiento –en este caso, proyectual–; y ese modo de obrar está guiado por una organización globalizadora premeditada que se deriva de la concepción propia de la disciplina. Pues bien, si la metodología proyectual tiene sus raíces en la teorías a las que sirve, las técnicas de trabajo las tienen en los métodos. *Metodología* y *método* son términos que a veces se emplean indistintamente. Podríamos matizar diciendo que, mientras la metodología hace referencia a un aspecto amplio y general, el de la teoría –hay una metodología positivista como hay una metodología estructuralista o funcionalista, etc.–, el método hace referencia a algo más concreto: las técnicas científicas del trabajo.

Siguiendo esa misma línea de razonamiento, Mario Bunge define el “método general” de la ciencia como “el procedimiento que se aplica al ciclo entero de la investigación en el marco de cada problema de conocimiento”³⁵. Como puede apreciarse, Bunge subraya la existencia de un procedimiento general que permite alcanzar el conocimiento en un determinado ámbito de la realidad. En ese sentido puede hablarse de la existencia de un *método científico*.

35. Bunge, M., *La investigación científica. Su estrategia y su filosofía*. Barcelona, Ariel, 1969, p. 24.

En cualquier caso, podemos considerar el *método* como un conjunto de principios que orientan y regulan las tareas del investigador. Es una especie de declaración de intenciones que sirve de guía al investigador para realizar su trabajo. Estos principios metodológicos, articulados en un determinado método, se concretan en las técnicas y procesos/prácticas metodológicas que permiten la consecución de una investigación científica.

Las *técnicas de investigación* pueden ser consideradas como un conjunto articulado de reglas y procedimientos para transformar los hechos en datos. Existen técnicas cuantitativas, cualitativas, representacionales, etc. Se trata, en definitiva, de las herramientas que engarzadas al método que estemos aplicando, nos permiten operar.

Finalmente, los *procesos o prácticas metodológicas*, se refieren a las operaciones concretas que realiza el investigador en función de la naturaleza de las hipótesis establecidas y de las características de la realidad o de la orientación misma de la investigación. De este modo, puede haber prácticas de investigación comparativistas (cuando se sigue un proyecto modelo), experimentales (cuando se trata de pasar a la acción y llevar a cabo, realizar o comprobar una hipótesis; esta práctica es fundamental en nuestro campo pues el proyecto tiene una naturaleza esencialmente experimental, formando parte en la tradición educativa de los estudios politécnicos y experimentales), polidisciplinarios (cuando los métodos y las herramientas metodológicas provienen de campos diversos), etc. Las prácticas metodológicas se imbrican en el momento lógico de la observación y sistematización de la realidad preparando las acciones futuras.

Métodos de investigación y de enseñanza

Conviene precisar que el profesorado universitario tiene la obligación de profundizar en el objeto de estudio de su disciplina a través de los métodos de investigación pero también, como docente, ha de preocuparse por exponer sistemáticamente a sus estudiantes los hallazgos científicos o artísticos, transmitiendo los avances que se van produciendo en dichos saberes y, por tanto, debe recurrir a los llamados métodos de enseñanza, didácticos, pedagógicos, instructivos, etc.

Entre los métodos de investigación y de enseñanza³⁶, hay ciertas similitudes. Ambos refieren a actividades relacionadas con la adquisición de conocimientos y son manifestaciones de una actividad humana al final de la cual se aprende algo, independientemente de que ese algo sea o no previamente conocido por otros hombres. Ambos, en cuanto comportamientos intelectuales, utilizan las formas lógicas del pensamiento: inducción, deducción, análisis, síntesis, etc.

Una de las diferencias entre ambos métodos es la relativa al tipo de conocimiento que cada uno de ellos proporciona. En efecto, el conjunto de actividades que realiza un investigador para llegar a la adquisición de conocimientos se distingue en aspectos formales y materiales del conjunto de actividades que realizan un profesor y los estudiantes para que éstos lleguen a adquirir conocimientos. El conocimiento al que llega un investigador

36. Esta distinción entre métodos de investigación científica y métodos de enseñanza la hacen profesores como José M^o Touriñán, quien señala que la identificación indica una tendencia a reducir el papel de la investigación científica a la creación de métodos de enseñanza, afirmando que: “Los métodos de investigación se centran en descubrir, justificar y explicar qué y cómo se han producido, se producen y/o deben producirse cualesquiera estado de cosas, acontecimientos y acciones educativas. Los métodos de enseñanza son sólo uno de los productos de la investigación pedagógica”. Touriñán López, J. M^o, *Teoría de la Educación. (La educación como objeto de conocimiento)*, Madrid, Anaya, 1987, p. 189.

es esencialmente hipotético, su determinación y especificación sólo es posible al final del proceso; en cambio, el conocimiento que adquieren los alumnos está previamente determinado o establecido, aunque no sea un conocimiento definitivo pues los avances continuos de la ciencia conducen a replantearlos y, a veces, incluso, a modificarlos. Llegados a este punto, delimitaremos el recorrido que lleva al investigador a considerar una metodología propia del proyecto, contestando a la siguiente pregunta: ¿en qué consiste realmente la práctica proyectual?

La práctica proyectual

La tarea que se realiza al proyectar como hemos señalado, es compleja, presenta rasgos no siempre concordantes de un caso a otro y, en muchas ocasiones, no va acompañada de una reflexión metodológica rigurosa.

Ante todo, es necesario señalar que se trata de algo que no se aprende simplemente consultando manuales de dibujo o libros de historia del arte, sino que requiere el contacto con el tablero de dibujo y, generalmente, con otros proyectos. En su inmensa mayoría, los proyectistas son personas acostumbradas a trabajar en campos diversos como el arte, las ingenierías, la arquitectura, el diseño, el teatro, el cine, etc. Sin duda, la primera lección que debe aprender el proyectista consiste en no conformarse con lo que otros han proyectado antes que él sobre un tema determinado, y buscar la confrontación directa con los problemas en áreas del conocimiento muy diversas.

No obstante, para elegir un tema adecuado y pertinente, el proyectista debe estar al corriente del estado actual de desarrollo de su disciplina. Si es un artista, debe conocer los conceptos y problemas fundamentales de su dominio, los avances recientes experimentados en las manifestaciones artísticas, así como los debates teóricos que la práctica artística suscita. También ha de establecer contacto con otras ciencias, ya que en ellas puede encontrar planteamientos y conceptos que le resulten de utilidad para su trabajo. Por lo tanto, su grado de interés y de conocimiento ha de ser profundo en su ámbito, pero no puede ser demasiado limitado en cuanto a otros campos, a riesgo de empobrecer su perspectiva sobre los problemas globales.

Una vez que ha formulado adecuadamente una cuestión determinada y planteado un problema preciso, –para Wright la definición de un proyecto es “la expresión de las condiciones de un problema”– el artista que proyecta –y en esto se diferencia del artista a secas– debe intentar aportar una respuesta válida, lo más ajustada posible a tales interrogantes y a las hipótesis que de ellos se derivan. Para ello debe esforzarse por demostrar la veracidad de sus juicios y observaciones, dentro de los límites epistemológicos que ya comentamos. Ello requiere el desarrollo de un conjunto de actividades centradas en su material de trabajo y en la representación de los hechos que aborda.

Por último, el resultado de su proyecto es una obra de arte. Pero se trata de una obra que no viene determinada por reglas puramente subjetivas o expresivas, como ocurre

con los principales géneros artísticos, sino que viene condicionada por el problema planteado, tal y como lo entiende el autor. Es en función de las preguntas planteadas cómo el proyectista ordena y estructura su obra. Por lo tanto, no le basta con conocer las reglas del buen hacer artístico, la *techne*, sino que debe completar ese conocimiento con el de las exigencias de la explicación proyectual.

Puede afirmarse, por tanto, que el proyectista realiza una verdadera *operación de creación* considerada como la relación que se establece entre el *lugar* desde donde se lleva a cabo esa práctica (un medio: el artístico; un oficio: pintura, escultura, etc.), los *procedimientos* de análisis que utiliza (una disciplina: el dibujo, válida para todos los oficios y para muchos medios) y la construcción de una *obra* en que culmina todo lo anterior (una obra de arte, un edificio, un puente, un libro, una escenografía, etc.) El desarrollo de esa operación proyectual, a través de un conjunto de prácticas y reglas concretas, constituye en última instancia el trabajo propio del artista que proyecta.

Precisamente, la posibilidad de establecer un conjunto de reglas que permitan controlar las operaciones necesarias para la producción de unos objetos determinados es la que nos lleva a un acercamiento al carácter científico de la práctica proyectual. El hecho de referirse a una “producción de objetos determinados” implica que el proyectista construye su objeto, es decir, trabaja sobre un material para convertirlo en proyecto. Por otra parte, el proyecto no puede reducirse a una simple narración, sino que exige el recurso a ciertas operaciones específicas que constituyen en último término el trabajo propio del proyectista y, entre las cuales, la ciencia menciona la construcción y el tratamiento de los datos, la producción de hipótesis, el establecimiento de criterios de verificación de los resultados y la comprobación de la adecuación entre el discurso y su objeto. La existencia de dichas reglas y operaciones es, pues, lo que permite hablar de un saber verificable por una comunidad que, en consecuencia, puede aceptar o rechazar la validez de unos enunciados determinados.

El problema que aquí se plantea, como antes señalaba, consiste en responder adecuadamente a la pregunta de en qué medida esos procedimientos y prácticas llegan a constituir un verdadero método, y qué debemos entender por tal. En efecto, el paso de las operaciones realizadas por el proyectista al método proyectual –si es que existe–, no es directo ni trivial, sino que requiere cierta atención.

De acuerdo con esta concepción, son muchos los autores para quienes el arte posee un método propio, que podríamos denominar el *método artístico*, puesto que tiene todo un conjunto de reglas para abordar su objeto: para la obtención de los datos, la representación que se hace de ellos, o la interpretación y la explicación, por citar algunas de ellas. Esa demanda de un método propio es la que se planteaba en la Bauhaus y en toda la tradición que viene desde el Renacimiento de entender el arte como un sistema ordenado y racional, capaz de dar cuenta mejor que otros métodos de la complejidad de las emociones humanas. Desde estas posiciones, el proyectar artístico exigiría un conocimiento elaborado en función de un método sistemático y riguroso. Se trataría de un método que participara de los plante-

ambientes metodológicos generales de las ciencias que estudian los fenómenos humanos y sociales, pero que se caracterizaría por traducirlos a un ámbito propio, en este caso, el arte. De esta forma, los métodos de proyectación artística se equipararían a los de otras ciencias humanas en lo que se refiere al conocimiento y aplicación de dichas reglas metódicas. Por lo expuesto hasta aquí, podría hablarse en puridad de unos *métodos proyectuales* que estarían constituidos por el conjunto codificado de reglas y técnicas que el proyectista aplica en su práctica investigadora. Ahora bien, es necesario subrayar que tales reglas y técnicas tienen un carácter cambiante, dado que son el resultado de una serie de convenciones y de acuerdos colectivos acerca de qué constituye un proyecto artístico bien hecho. Ese carácter convencional, variable, es el que explica los debates metodológicos mantenidos en el seno de la comunidad artística, pero de ahí no cabe concluir la inexistencia de unos planteamientos metodológicos aplicables al proyecto artístico.

Conviene, no obstante, reconocer que los métodos que aplican los artistas permanecen a menudo implícitos y otras veces no pasan de ser aproximativos. Además, hay que señalar que no todas las prácticas utilizadas por los proyectistas llegan a constituir verdaderos métodos. Por todo ello, existe una cierta relatividad en la aplicación de dichos métodos. En efecto, el arte dista del rigor de la ciencia, guiada por un método bien establecido que, idealmente, aplicarían de manera generalizada todos los que la practican.

En la actualidad, impera una posición pragmática que se caracteriza del siguiente modo: el proyecto artístico no es una “verdad”, pero tampoco es sólo ficción, producto exclusivo de la imaginación; es una convención que posee una racionalidad propia, una argumentación y una demostración en la obra final, y esto es así, en función de las preguntas planteadas y de los proyectos precedentes. Eso implica relativizar la capacidad de establecimiento de leyes proyectuales generales, dado que incluso las argumentaciones artísticas más convincentes, lo son siempre dentro de un contexto determinado.

Caracterización del método proyectual artístico

No podemos terminar esta reflexión metodológica inicial con la falsa idea de que puesto que el proyecto es producto de una convención relativa, todo lo que se proyecte es relativo y, por tanto, todo vale. Nada más lejos de lo expuesto hasta aquí.

Poincaré afirma, a propósito de la geometría euclidiana, que también es una convención humana:

“¿Es verdad la geometría euclidiana? La pregunta no tiene ningún sentido. Es lo mismo que preguntar si el sistema métrico es verdadero y las antiguas medidas falsas. Una geometría no puede ser más verdadera que otra, sólo puede ser más cómoda. Y la geometría euclidiana es más cómoda porque es la más simple (...) y porque concuerda bastante bien con las propiedades de los sólidos naturales”³⁷.

El proyecto artístico, como la geometría, es una convención:

“Nuestra relación entre todas las convenciones posibles está guiada por los hechos experimentales, pero permanece libre, no estando limitada más que por la necesidad de evitar toda

37. Poincaré, H. *Ciencia e hipótesis*, Madrid, Espasa Calpe-Austral, 2002, p.102-3.

38. *Ibíd.*, p. 102.

contradicción”³⁸.

Creo necesario aclarar que esta “convención” posee unas bases sólidas, señalando algunas cuestiones relativas a la naturaleza y especificidad de lo artístico, ya que la dificultad de captar lo “artístico” es el primer problema que se percibe a la hora de establecer este pretendido método proyectual. Utilizaré un sistema de dicotomías o par de conceptos en aparente oposición, para circunscribir mejor un ámbito en principio difuso. De esta forma, lo que sigue sería específicamente artístico respecto a otros métodos de las ciencias humanas y sociales:

FORMA / MATERIA

La dicotomía forma/materia es una cuestión esencial para el arte y, dependiendo de la perspectiva con la que se la encare, se obtendrán posiciones de principio que podrían incluso ser divergentes pero son capaces de dar explicación a la gran diversidad de fenómenos artísticos.

ABSTRACCIÓN / NATURALEZA

La dicotomía abstracción/naturaleza, formulada teóricamente por Worringer, forma un invariante que afecta a los mismos cimientos de lo artístico.

SIGNIFICADO / SIGNIFICANTE

La dicotomía significado/significante, planteada por las vanguardias, penetra profundamente en los modos y las prácticas artísticas, poniendo en cuestión los fundamentos mismos del dibujante que, tradicionalmente, son: la línea, la herramienta y la mano.

TIEMPO INTERNO / TIEMPO EXTERNO

El *tiempo* –la temporalidad y el cambio– es determinante, entendido como acontecimiento, planteándose un doble tiempo, el del proceso interno de la obra artística en su hacer, y el tiempo externo o del gusto en el cual se inserta la obra de arte.

PROCESO / ACABADO

En el arte interviene de manera fundamental el proceso de su “hacer”. El “hacer” contemporáneo es el propio fin, planteando alternativas a los modelos del dibujo de acabado de la tradición: el dibujo de contorno, el modelado y el claroscuro, en los que el proceso es un medio para conseguir un fin, una representación que oculta el modo en cómo está hecha.

REPRESENTACIÓN / PRESENTACIÓN

La dicotomía representación/presentación ocupa en lo artístico un lugar de gran relieve. El hecho de que los diferentes sistemas de representación artística sean esenciales en el análisis proyectual, aunque en forma alguna son exclusivos de éste –caso de las presentaciones–, explica, sin embargo, que gran cantidad de obras artísticas se hayan quedado en meras descripciones.

ARTE / VIDA

El arte intenta obtener cierto grado de comprensión de las pasiones y emociones humanas y dar cuenta de ellas a otros. Para ello se nutre de la experiencia vivida del

propio artista. En el conocimiento artístico a diferencia del conocimiento científico no hay diferencia taxativa entre el sujeto y el objeto y su resultado la obra de arte, implica siempre una fuerte imbricación de este par de conceptos.

ÉTICA / ESTÉTICA

Frente a la opinión generalizada de que lo artístico pertenece exclusivamente al dominio de la estética, hay propuestas que defienden que la posición del artista y la naturaleza de su misión sólo se entienden desde la ética³⁹. El acto ético es la tarea primordial del artista.

De la naturaleza de lo artístico, se derivan las peculiaridades propias para el establecimiento de un método proyectual artístico:

- su *temporalidad*, el arte se entiende siempre dentro de un contexto temporal determinado.
- su *representacionalidad*, vehículo fundamental del estudio artístico.
- la *singularidad* del hecho artístico (entendida, como la concreción singular y única en una obra).
- la *generalidad* de lo artístico: todos los hechos que afectan al hombre son susceptibles de ser tratados por el arte.

De esta forma, las especificidades del método proyectual artístico se pueden resumir al menos en cuatro rasgos distintivos:

- A. el tratamiento de una realidad siempre mediata (se reelabora la experiencia).
- B. la necesidad de captar siempre el proceso (diacronía).
- C. la necesidad de concreción sintética (una obra de arte).
- D. la necesidad de globalización (inespecificidad de lo artístico).

De este modo, creo que quedan reflejadas las peculiaridades y especificidades de un posible método proyectual artístico que participaría del método general del conocimiento científico en las humanidades, con la existencia y pertinencia de las peculiaridades antes señaladas que, desde nuestro punto de vista, lo concretan como un método específico del conocimiento artístico por la naturaleza y el objeto de su estudio.

2.1.1. El método proyectual: estructurar el procedimiento

“Las diferentes soluciones no vienen dadas sino que hay que buscarlas.”

H. A. SIMON

El hecho de reconocer la existencia de una pluralidad metodológica y de aprender a convivir con ella, no nos impide reflexionar acerca de las reglas que debe aplicar el artista para construir un proyecto. En efecto, más allá de esa indudable diversidad metodológica, hay determinadas prácticas en que suelen coincidir la mayor parte de los proyectistas y ciertas reglas cuya observancia podría considerarse indispensable para realizar un trabajo proyectual riguroso y de calidad. Dicho conjunto de reglas básicas del oficio del proyectista consti-

39. Ver los debates sobre la espiritualidad en el arte de Kandisky, Loos, Schoenberg, Klee, Malevich, Mondrian, etc.

tuirían lo que podríamos denominar el *método proyectual*, en su denominación más tradicional. Este es, al menos, el sentido con el que esa expresión se emplea en este apartado.

Así pues, antes de considerar los nuevos planteamientos metodológicos que se están desarrollando, y sobre los cuales no siempre existe acuerdo absoluto, vale la pena intentar articular un conjunto de reflexiones acerca de las reglas y técnicas que constituyen el núcleo central del trabajo del proyectista y sobre las que parece existir un consenso básico. De acuerdo con las observaciones que se realizaban más arriba, he pretendido huir de una presentación normativa y he preferido fundamentar esta presentación en una reflexión y un análisis personal acerca de estas cuestiones. En consecuencia, he creído oportuno ordenar dicho conjunto de reglas y de técnicas de acuerdo con el momento en que aparecen en el proceso de trabajo del proyectista, es decir, en conexión con las principales etapas que pueden distinguirse en la operación proyectual.

Actualmente, el empleo de la estrategia general de la ciencia en la investigación proyectual –al igual que en los proyectos politécnicos– parece un hecho asumido que, al ser aplicado a nuestro dominio, daría lugar al método proyectual artístico. Esto es, en el campo de las artes –como en el de la arquitectura o la ingeniería– el proyectista está en condiciones de enunciar problemas, formular hipótesis, derivar implicaciones observables de ellas, proceder al acopio de datos, seleccionar las técnicas adecuadas para su tratamiento, someterlos a análisis y contrastar las conjeturas de partida con las evidencias empíricas acumuladas. De este modo, el método proyectual artístico resultaría de la aplicación del método científico general a la indagación de los problemas propios del arte, dando lugar a una estrategia de carácter secuencial que el proyectista debe utilizar para llevar a cabo sus investigaciones. Estas secuencias del método proyectual tienen, en general, diferentes denominaciones según los autores⁴⁰; sin embargo, la observación de las operaciones y procedimientos señalados por éstos revela la similitud de las mismas. Teniendo esto en cuenta, a continuación se presentan las características fundamentales del método científico en la investigación proyectual artística.

La resolución de problemas

“Hay que ser dos para inventar. Uno forma las combinaciones, el otro elige y reconoce lo que desea y le importa de todo lo producido por el primero. Lo que se llama “genio” es menos la acción de éste, la acción de combinar, que la prontitud del segundo en comprender el valor de lo que acaba de producirse y sacar provecho de ese producto.”

PAUL VALÉRY

Parece haber cierto consenso entre expertos en modelos de conocimiento humano en establecer varias fases en la solución de un problema o de una investigación proyectual.

Una característica sorprendente de casi todos los trabajos en la psicología de la invención es el presentar estas fases como un procedimiento lineal. Sabemos por experiencia que la

40. Algunos autores que destacan por sus aportaciones a este campo son:
- Hadamard, J., *Psicología de la invención en el campo matemático*, Buenos Aires, Espasa Calpe, 1947.
 - Haefele, J.W., *Creativity and innovation*, Reinhold Publishing Corp., Londres, Chapman Hall Ltd., 1962.
 - Marshall, C., Rossman, G. B., *Designing qualitative research*, Newbury Park, Calif.[etc.], Sage, 1991.
 - Newell, A. y Simon H.A., *Human Problem Solving*, Englewood Cliffs, Prentice Hall Inc., Nueva Jersey, cop. 1972.
 - Newell, A., *Inteligencia artificial y el concepto de mente*, Valencia, Revista Teorema, Cuadernos teorema. Psicología; 27, 1980.
 - Newell, A., *Unified theories of cognition*, Cambridge, Mass; London, Harvard University Press, 1990.
 - Nyström, H., *Creativity and innovation* / Harry Nyström; Chichester, John Wiley and sons, 1979.
 - Osborn, A. F., *Applied imagination: principles and procedures of creative problem-solving*, New York, Charles Scribner's Sons, cop. 1963.
 - Osborn, A. F., *L'imagination constructive: créativité et brainstorming*, Paris, Dunod, 1976.
 - Samson, P., *Cómo guiar eficazmente su pensamiento: de la idea al proyecto*, Madrid [etc], Deusto, D.L., 1987.
 - Simon H.A., *Models of Discovery and other Topics in methods of Science*.
 - Popper, K. R., *La lógica de la investigación científica*, Madrid, Ténos, 1994, 1ª ed., 9ª reimp.

mente humana no funciona así. El intento de solución de un problema conduce a tener una visión de conjunto, luego profundizar en diferentes aspectos, volver sobre ciertos puntos que se creían resueltos, cuestionar los resultados provisionales, etc. En consecuencia, teniendo en cuenta que las vueltas atrás son frecuentes, parece haber consenso sobre cuatro fases básicas en la resolución de problemas:

- Un período de preparación. Trabajo consciente de plantear o estructurar un problema, reunir la información necesaria y buscar soluciones y respuestas provisionales.
- Un período de incubación o trabajo inconsciente. Hadamard escribe al respecto: “el inconsciente tiene no sólo la complicada tarea de construir las diversas combinaciones de ideas, sino también la esencial y delicada tarea de seleccionar las que satisfacen nuestro sentido de la belleza y que tienen pues, posibilidades de ser útiles”⁴¹.
- Una iluminación súbita, caracterizada por su brevedad, aparición repentina y certeza inmediata.
- Por último, un trabajo organizado, consciente, de verificación y configuración del problema o proyecto.

Los caminos que sigue el pensamiento son titubeantes y “la mayoría de las tomas de decisión humanas, individuales o colectivas se refieren al descubrimiento y a la selección de opciones satisfactorias; sólo en casos excepcionales se refieren al descubrimiento y a la selección de opciones óptimas”⁴².

Algunos modelos de funcionamiento del cerebro consideran que los datos se almacenan como signos o símbolos, unidos entre sí en forma de racimos. A propósito de estos racimos de ideas, Herbert A. Simon escribe:

“Un racimo de ideas es un grupo de palabras e ideas que están asociadas en la mente de una persona... Un racimo de imágenes reaparecerá tras una ausencia, crecerá o decrecerá, adquirirá o perderá elementos, y florecerá así de nuevo con otros elementos (...) La reproducción infalible del racimo muestra como funciona la mente para crear. Cuando un estímulo se dirige a cualquier unidad lejana o central del racimo, el conjunto se activa (...) Una nueva idea surge de elementos que pertenecen a dos racimos, quizá de los elementos más raramente utilizados”⁴³.

Simon ofrece una explicación plausible al fenómeno de la incubación y de la iluminación argumentando que el sujeto utiliza datos en parte, mientras que el resto se archiva en la memoria a largo plazo y, al reconsiderar posteriormente las ideas bajo nuevos puntos de vista, se producen nuevos ordenamientos de nociones pertenecientes a diferentes racimos. En todo caso, estas explicaciones sirven para resaltar la importancia de las informaciones adquiridas y de la memoria en todo proceso de invención, y destacar también el papel que juegan las representaciones esquemáticas visuales, los diagramas, los signos y los símbolos, como paquetes de racimos de nociones complementarias asociadas para economizar espacio.

En resumen, para atacar un problema es conveniente dividir el problema principal en subproblemas e ir abordándolos uno tras otro. El procedimiento propuesto con más frecuencia es el lineal, consistente en dividir el trabajo en fases sucesivas e ir resolviéndolo-

41. Hadamard, op. cit., cap. 3 y 4.

42. March, J. G. y Simon, H. A., *Les organisations. Problèmes psycho-sociologiques*. Dunod, 1964, p. 136.

43. Simon, H. A., op. cit., p. 277.

las consecutivamente. Este procedimiento, aceptable para problemas simples y bien estructurados, presenta sin embargo dificultades ante problemas complejos ya que, realmente, el modo en que funciona del pensamiento humano nunca es lineal. Por el contrario, el procedimiento más previsible es el denominado *recurrente*, que se adapta a la forma en que funciona nuestra mente y hace dar muchas vueltas al problema. La forma en que inventamos o descubrimos soluciones, que pasa por momentos de preparación, de incubación, de iluminación y, después, de verificación, resulta difícilmente dominable.

Para terminar, los modelos de funcionamiento del cerebro nos inducen a admitir que:

- actuamos tanteando con ensayos y errores.
- según las circunstancias predominan, tanto los procesos de razonamiento heurísticos para problemas mal estructurados, como los procesos algorítmicos para problemas bien definidos, del mismo modo que las decisiones para su solución van, desde las programadas que emplean rutinas en las que confiamos, a las no programadas, totalmente libres para seguir cualquier camino.
- cada cual privilegia, unas veces los enfoques racionales, y otras los intuitivos, para tratar de resolver un problema.
- la elección óptima es una ilusión como también lo es creer que se ha llegado a ella por el mejor camino; resulta por tanto prudente incluir el riesgo de error en el procedimiento y de ahí la conveniencia de realizar ensayos, modelos de simulación, prototipos y maquetas.

2.2. Proyectar el Proyecto. Las etapas, fases y operaciones en la investigación proyectual artística

La aplicación del método artístico supone establecer unas fases en la investigación, pero esto no supone que se trate de un proceso lineal, en el que las fases indicadas se sucedan unas a otras sino que todo el proceso es interactivo, un paso puede modificar al anterior o anteriores y ser nuevamente modificado por ellos. Cualquier etapa supone, en cierta medida, una ampliación de conocimientos y nuevas tomas de decisión que modifiquen el estado previo de los conocimientos. Por tanto, las etapas que voy a describir se influyen mutuamente y modifican el propio sistema. El hecho de que escalone los pasos se debe a razones expositivas y didácticas.

En un primer nivel, se impone la necesidad de dividir el trabajo en *etapas*, que se delimitan por un resultado: la consecución de conclusiones intermedias o la toma de decisiones intermedias.

En un segundo nivel, estarían las *fases* que se sitúan dentro del marco de una etapa, por ejemplo, la fase de identificación o la de representación, que no conllevan decisiones ni conclusiones importantes.

En un tercer nivel, se encuentran las *operaciones*, que corresponderían al conjunto de

trabajos análogos, ejecutados dentro de una fase.

Resumiendo, un proyecto de cierta amplitud comprende varias etapas y cada etapa comprende ciertas fases en las que se desarrollan operaciones de diversa naturaleza.

Etapas

Cuando un proyecto posee cierto grado de complejidad, es necesario tomar decisiones intermedias que pasarían por tres etapas diferenciadas.

La primera etapa es una decisión que afecta a la formulación del problema mismo, ¿es pertinente?, ¿es nuevo?, ¿por qué me interesa trabajar en él? Habrá que preguntarse sobre los datos básicos del problema, teniendo una vaga idea de sus posibles soluciones.

La segunda etapa, la de elaboración del anteproyecto, presenta ya ciertas soluciones, se han hecho elecciones entre el conjunto de datos, diferentes propuestas son analizadas formando un anteproyecto que las engloba.

La tercera etapa es también una decisión sobre el anteproyecto, consistente en desarrollar éste de manera precisa con las modificaciones parciales que su estudio en profundidad aconseje tomar. El proyecto es el resultado de la tercera etapa.

Por último, tras estas tres etapas de concepción, vendrían las etapas de realización.

Tener en cuenta estas etapas ayuda a no lanzarse a la ligera y emplear un tiempo precioso en recoger información y en realizar dibujos y maquetas de proyecto que podrían quedar cuestionados en una reflexión posterior. En definitiva, lo que se espera de esta división secuencial es:

- la conveniencia de seguir en la vía elegida.
- las nuevas orientaciones que hay que adoptar por las modificaciones del proyecto inicial.
- las nuevas investigaciones que hay que emprender para esclarecer mejor el camino.

Por supuesto, esta división por etapas es puramente conceptual y, por lo tanto, arbitraria. El proyectista se pliega a ella en la medida que le sea útil para su organización interna, quedando abierta la posibilidad de subvertirla.

Fases

Como acabamos de mencionar, en un segundo nivel, situaremos las fases en que dividiremos conceptualmente cada etapa del proyecto:

1. Fase de identificación y de estructuración, consistente en
conocer el origen de los problemas,
precisar los contenidos,
analizar el contexto y las limitaciones,
jerarquizar los criterios de elección y
elaborar el plan de ataque.

Esta fase reaparece siempre al principio de cada etapa.

2. Fase de esbozo de soluciones, que supone buscar los materiales y formar y formular las soluciones.
3. Fase de verificación y de elección que lleva a la toma decisiones. Se apoya en tres operaciones básicas, el estudio crítico de las soluciones obtenidas, su posible mejora y la elección de la que se considere más adecuada para los fines.
4. Fase de aplicación de las decisiones, que consiste en ponerlas a punto bajo diversas formas (formalización gráfica, presentación, ordenación de la información, etc.) preparar y organizar las etapas siguientes.

Con frecuencia, el proyectista se ve obligado a trabajar en un proceso iterativo de tal forma que hechos nuevos pueden poner en tela de juicio una solución parcial del proyecto. Es muy normal que, a medida que se profundiza en un proyecto, aparezcan elementos importantes a tener en cuenta que, en un principio, ni siquiera habían sido contemplados. Por tanto, las vueltas atrás en el proyecto son una constante y esta división en etapas fases y operaciones –como ya apuntábamos antes– sólo trata de mostrar que proyectar es un proceso complejo pero que es susceptible de ser mínimamente ordenado como un procedimiento recurrente, canalizable y entendible.

En resumen, las etapas se delimitan por la necesidad de conclusiones y de decisiones intermedias y desembocan en divisiones secuenciales o en paralelo, según la naturaleza del problema.

En el transcurso de una etapa, el proyectista pasa sucesivamente por las fases de:

- identificación y estructuración,
- esbozo de soluciones,
- verificación y elección,
- aplicación de las decisiones, en las cuales las iteraciones son frecuentes.

En cada fase, se distinguen operaciones que recurren a actitudes y técnicas diferentes. Es muy raro que, en el transcurso de cada etapa, el proyectista no tenga que repasar cada una de estas cuatro fases, aunque no les dedique el mismo tiempo a todas. Así, por ejemplo, la fase de identificación y estructuración es particularmente importante al principio de un proyecto, pero nunca está ausente del todo en el comienzo de cada una de las etapas posteriores.

2.2.1. El proyectar y las herramientas intelectuales

Las técnicas

Hemos señalado que el proyectar se apoya, por un lado, en las técnicas y, por otro, en

los conocimientos. Las técnicas o herramientas intelectuales son tan variadas como las herramientas de un artesano. Tanto las muy especializadas como las más polivalentes están destinadas a realizar operaciones precisas dentro del marco de un proceso complejo: la resolución de un proyecto. El arte del proyectista consiste en discernir las que le son útiles y la forma de servirse de ellas.

Las diferentes técnicas se distinguen por su utilización inmediata:

- técnicas de recogida de información: entrevistas, cuadros de encuesta, listas de control, investigaciones bibliográficas, cuestionarios, cuaderno de trabajo, etc.
- técnicas de análisis que tratan de establecer relaciones entre los datos: análisis del lugar, estudios de comportamiento, programas de necesidades, esquemas de circulación, esbozos, bocetos, fotografías de trabajo, técnicas de observación (instrumental óptico, situación del punto de vista...), etc.
- técnicas de representación cuya finalidad es poner de relieve los hechos y las relaciones a fin de ayudar a percibir mejor los factores importantes de una situación compleja: diagramas (funcionales, estructurales, organigramas, diagramas de flujo, gráficos, cuadros de análisis...), croquis, dibujos, planos, maquetas, prototipos, fotografías, representaciones digitales, modelos en tres dimensiones, animaciones, etc.
- técnicas de investigación creativa: matriz de descubrimiento, tormenta de ideas, listas de palabras, etc.
- y, por último, las técnicas de planificación: "planning" (planificación del tiempo), "scheduling" (planificación de los medios), etc.

Para servirse de las herramientas adecuadas para la función precisa, el proyectista, otra vez como un buen artesano, debe poseer, por un lado, un buen dominio de la herramienta o maestría, y por otro, imaginación para su utilización. Numerosas invenciones se han debido, al menos en parte, a "técnicas de observación y representación superiores", como el telescopio de Galileo o el microscopio de Leurveenhoeck. Esta capacidad de ensanchar y poner al límite las herramientas es una característica por excelencia del arte: Cezanne, Monet, Picasso, Duchamp, Pollock, etc., son ejemplos de artistas que no se conformaron con una utilización correcta de las herramientas de formalización empleadas hasta entonces; en algunos casos, hicieron transposiciones de unos campos a otros, y en otros, sencillamente inventaron técnicas nuevas como el "collage", el "ready made", o el "dripping".

Los conocimientos

El proyectista se apoya obligatoriamente en una masa de conocimientos. No se puede abordar un problema de una gran escultura si se ignoran las leyes mecánicas de resistencia de materiales, pero esto no es suficiente, se ha de conocer en profundidad el contexto artístico, es decir, la historia del arte y la historia crítica, para no volver a "inventar la pólvora". Estos conocimientos van de los muy generales, como nociones de psicología, de historia, de geometría, etc., a otros muy especializados, como el problema del par galvánico entre el bronce de la escultura y el hierro de la estructura o el dominio de determinado programa

informático. Los primeros, basados en principios, leyes y nociones básicas, son estructurantes porque permiten organizar otros conocimientos y otras experiencias. Los segundos son limitados y sirven para dar solución a aspectos parciales de un problema concreto.

En el estudio de un nuevo proyecto es fundamental saber qué conocimientos nuevos hay que adquirir. Las *listas tipo* son herramientas simples para llamar la atención sobre aspectos que se conocen o se desconocen y dan pistas para buscar información nueva. Pero es la formación específica la que aporta conocimientos sobre las leyes y limitaciones de cada campo, sobre los hechos y los ejemplos más significativos. Obviamente, la formación específica depende de los datos particulares del problema, cada uno tiene sus características propias y las informaciones se buscan, se recogen y se acumulan normalmente en un *cuaderno de trabajo* de tal forma que, en la red de búsqueda de información y conocimientos, siempre acaban cayendo otras ideas que pueden servir para otros proyectos. En la adquisición de conocimientos es interesante el uso de *buenos ejemplos concretos*, que sirven para situarse rápidamente en un campo y para progresar en él, lo mismo si han sido integrados hasta el punto de parecer evidencias como si hay que buscarlos. Estos buenos ejemplos son susceptibles de convertirse en modelos en su campo y constituyen hitos importantes de acumulación de conocimientos estructurales y aplicados. Entre estos conocimientos y entre los conceptos estructurales, se encuentran los *modelos*. Los modelos, en tanto que representación simplificada de la realidad, tienen funciones privilegiadas para organizar el pensamiento, siempre que recordemos que no pueden dar cuenta de toda la complejidad de la realidad y desconfiemos de los puntos de vista que resulten implícitamente favorecidos por ellos.

Elaboración de un plan de ataque

En el comienzo de cada etapa de un proyecto, hemos considerado una fase de identificación y estructuración del problema, es decir, de definición de objetivos, análisis del contexto y establecimiento de los primeros criterios de elección. Esta fase es esencial cuando el proyecto es un encargo y por tanto hay un contrato con clientes. Las pérdidas de tiempo y económicas en anteproyectos desechados por no haber tenido en cuenta algunos aspectos clave del problema revierten en el proyectista.

En general, la primera misión es elaborar un *plan de ataque* en el que se determina: el problema de concepción, se precisa la división en subproblemas y se decide y organiza en consecuencia.

El problema de concepción no es el problema planteado en sí sino la *forma de resolverlo*. Se trata, por tanto, de separar el objeto de conocimiento –el problema dado– de la heurística que se va a emplear para resolverlo, entendida ésta como un problema propio del proyectista que debe examinar las limitaciones que van a pesar sobre la realización del proyecto a través de:

- El orden en el que abordar los diferentes aspectos: subordinación de problemas.

- La elección de los medios: humanos, materiales, fuentes de información disponibles.
- Dificultades diversas: obstáculos humanos, falta de información, limitaciones temporales y económicas, etc.

La propia estructuración del problema favorece la aparición espontánea de ciertas hipótesis de solución. Además, para encontrar la información necesaria, es preciso saber dónde buscar y a qué preguntas se debe responder; para ello, hay que partir, al menos, de algunas hipótesis de solución, sin perjuicio de que posteriormente la auténtica solución esté muy alejada de éstas.

En general, en nuestro campo, las hipótesis de solución están representadas por los esbozos y los bocetos previos. Ayudan a identificar lo que se sabe o no del problema y de su entorno. Paralelamente a la lista de posibles soluciones, se puede elaborar otra lista, la de la información que hay que reunir para responder preguntas como las siguientes:

- ¿Qué aspectos importantes conozco ya?
- ¿Qué necesitaría saber para avanzar en el proyecto, para proponer opciones?
- ¿Cuándo tendré necesidad de saberlo?
- ¿Cómo saberlo? (personas a las que dirigirme, organismos de consulta, dificultades a superar, etc.)

Estas preguntas preparan la organización del trabajo:

- Dividiéndolo en subproblemas.
- Combinando éstos en etapas y fases realistas.
- Planificando el trabajo.
- Determinando los medios que hay que utilizar.

2.2.2 Realización práctica del proyecto

La realización práctica de un proyecto requiere pasar por una serie de fases que podemos resumir en:

1. El anteproyecto.
2. El análisis crítico.
3. El proyecto: perfilar una solución.
4. Exposición crítica.
5. Ejecución del proyecto.

El anteproyecto

Como hemos visto, los esbozos y los bocetos son hipótesis de solución que cobran una mayor definición cuando se realizan los croquis de un anteproyecto. En general, el *croquis* es un tipo de representación más detallado que los esbozos y bocetos a mano alzada y es la forma típica de dibujo del anteproyecto. Su grado de formalización, sin ser tan exhaustivo como un dibujo del proyecto, sí presenta características de éste como, por ejemplo, la escala y los sistemas de medidas o referencias suficientes para darse una idea bastante precisa de

las características formales del objeto. El anteproyecto suele ir acompañado de maquetas de trabajo o montajes fotográficos que ayudan a visualizar o comprender aspectos parciales o de contexto, imposibles de reflejar en un croquis. Asimismo, suelen exponerse en una memoria anexa los datos importantes a tener en cuenta y la justificación de la solución adoptada.

El análisis crítico

El análisis crítico es una fórmula de repaso de todo lo hecho hasta el momento. En general, es preferible realizarla en grupo o con interlocutores válidos. Se trata de analizar o examinar en detalle todos y cada uno de los elementos del anteproyecto.

Comprobar que lo existente parte realmente de elementos de primera mano o fuentes fiables, para lo que es necesaria una labor crítica o de cuestionamiento de los hechos o datos en bruto. Una investigación bibliográfica no consiste solamente en encontrar información escrita, sino también en preguntarse por la credibilidad del autor, el contexto, el grado de novedad de las ideas que presenta, su origen, etc.

El proyecto: perfilar una solución

El análisis crítico ayuda a perfilar las soluciones. La preocupación por dominar un proyecto invita a dedicarse primero a la recogida de información y, luego, a buscar de manera más sistemática las soluciones y las posibles variantes y, finalmente, a expresarlas por algún medio.

De este modo, perfilar soluciones es una operación creativa, cuando consiste en imaginar nuevas soluciones, y de atenta ejecución, cuando consiste en describir, dibujar o fabricar el objeto de solución (planos, maquetas, prototipos, etc.) Desde el punto de vista intelectual, es en ella donde funcionan al máximo los procesos de invención. Desde una perspectiva práctica, el proyectista se obliga a traducir las ideas, en principio vagas, de los bocetos y, luego más aproximadas, de los croquis del anteproyecto a descripciones absolutamente precisas en forma de dibujos finales, planos, maquetas, u obras finales terminadas que, salvo problemas en la fase de verificación de resultados, constituyen ya todos y cada uno de los elementos finales de la obra. Obviamente, el peso en esta fase de la capacidad y maestría técnica de las herramientas representacionales por parte del proyectista es muy superior al de las anteriores, siendo fundamental la actitud para concentrarse en los problemas importantes, la motivación para trabajar en entornos duros y exigentes y la interacción recíproca con el entorno social o grupo de trabajo.

Exposición crítica

La última fase de la realización práctica de un proyecto es la exposición crítica. Consiste en someterlo a un arbitraje final externo, para evitar algo bastante común entre los proyectistas: el “enamoramamiento” –a veces, ciego– de su proyecto y de su solución.

Usualmente, una forma de sistematizar este análisis crítico es realizar un estudio de factibilidad, que consiste en evaluar las diferentes soluciones bajo tres puntos de vista:

- Su compatibilidad con los objetivos, las limitaciones y los criterios de elección.

- La posibilidad de ponerlas en práctica: los medios disponibles y las dificultades que supone su empleo.
- Los efectos que pueden tener: consecuencias del proyecto en el entorno inmediato, en el contexto cultural, etc.

Todo esto nos lleva a un posible proceso de mejora del resultado, es decir, de pequeños retoques parciales del proyecto, hasta el eventual descubrimiento de un problema grave oculto y la correspondiente propuesta de reelaboración del mismo.

Ejecución del proyecto

Quedaría por contemplar la *fase de ejecución del proyecto*. Dada la especificidad de esta etapa respecto a las técnicas aplicables, sólo la mencionamos, dado que el proyectista puede intervenir como director de los trabajos que ejecutan otros, o bien ser el propio ejecutante del proyecto. Esta etapa, en todo caso, conllevaría una organización, una planificación, una elección de las personas y los medios, una evaluación del volumen de trabajo y una gestión presupuestaria.

2.3. Nuevos retos en la metodología del proyecto

Los métodos proyectuales permiten aplicar distintas técnicas de investigación en función del tema. Hoy en día, la realidad proyectual artística nos muestra que las técnicas de investigación utilizadas son muy diversas y que los hábitos de trabajo de los artistas cambian y evolucionan de forma permanente.

El campo artístico ha entrado en contacto con otras realidades como la “revolución de la información” que se convierten en fuentes que requieren un nuevo tratamiento metodológico. Se van incorporando nuevas técnicas que permiten, por ejemplo, trabajar con métodos cualitativos y cuantitativos. Esto no quiere decir que sean alternativas al método artístico general, sino más bien complementarias.

La investigación artística ha incorporado el uso de herramientas audiovisuales, primero, e informáticas, después, con el objetivo de exponer con mayor objetividad las relaciones y variaciones existentes entre ciertas estructuras formales. Esto ha significado, no sólo el recurrir a utilizar fuentes numéricas y una nueva búsqueda y recopilación de datos, sino que también ha cambiado los procedimientos de análisis y explicación y, por tanto, del propio proceso de proyectar. Movimientos como el arte concreto, el “pop art”, el arte cinético, el arte conceptual, parte del minimalismo o del arte procesual han utilizado materiales de la industria de las comunicaciones para proyectar la obra y como soporte de la misma. Las esculturas de luz de Dan Flavin, los trabajos sobre los *media* de Mountadas y Francesc Torres, el uso del vídeo por Nam June Paik, Bruce Nauman, Bill Viola, Gary Hill, las prótesis autómatas de Sterlac o Antúnez, etc., constituyen ejemplos de una gran cantidad de trabajos cuyo sustrato material y conceptual es el manejo de información con medios tecnológicos.

Por otra parte el contacto con otras disciplinas como: –lingüística, antropología, sicología, sociología, etc.– ha favorecido la incorporación de nuevos análisis cualitativos en la metodología del proyecto artístico. Por ejemplo, del acercamiento a la lingüística, hemos aprendido a analizar los distintos niveles de la obra como texto –sintáctico, semántico y pragmático–, y a utilizar el análisis de contenido –cualitativo y cuantitativo–, una técnica útil para extraer y comprender el significado de las obras artísticas.

No obstante, entre estas novedades que se han descrito someramente, me ha parecido oportuno detenerme en tres tendencias desde el punto de vista metodológico, que creo son las más arraigadas y, al mismo tiempo, las que ofrecen más atractivo en la actualidad.

La primera consiste en la progresiva ampliación del repertorio de fuentes utilizadas. La segunda tiene que ver con la adaptación de ciertos métodos cualitativos procedentes de otras ciencias sociales. Y la tercera consiste en la utilización de métodos procedentes de la historia. Así, aunque el análisis de los nuevos desarrollos no resulte exhaustivo, espero que al menos queden claras las tendencias más interesantes –en mi opinión– que se dibujan en el panorama actual.

Proliferación de nuevas fuentes

En el apartado anterior, ya se exponía que el artista recurre a fuentes de tipo muy diverso para abordar su investigación. Eso ha ocurrido desde siempre y continúa sucediendo en la actualidad. La novedad consiste en que, ahora, el tratamiento de ese tipo de fuentes no convencionales tiene un carácter más sistemático y pretende además adoptar procedimientos rigurosos.

En primer lugar, habría que hablar de la utilización de las *fuentes de la acción* cuyo tratamiento sistemático cuenta ya con cierta historia y tradición (teatro, danza, cine, etc.), siendo utilizadas en movimientos como: “Perfomances”, “Acciones” y “Happenings”. Fuentes que también ofrecen interés para la investigación proyectual artística son los trabajos sobre la *tierra o el paisaje*: “Land Art”, “Earth Works”.

Un tercer grupo de fuentes que han comenzado a ser utilizadas de manera habitual en la investigación artística, aunque sólo recientemente, son las *audiovisuales y digitales*: Internet, Videoart, Netart, Arte Digital, etc., provenientes de la revolución de las telecomunicaciones.

Un cuarto grupo de fuentes lo constituyen materiales no artísticos, como los *objetos de consumo y de la industria*, empleados por movimientos como el “Pop Art”, “Processual Art” o “Post-Minimal”.

Utilización de los métodos y técnicas cualitativas

Como consecuencia de los recientes trasvases intelectuales antes apuntados, los artistas han vuelto su atención hacia los métodos cualitativos, ya que son precisamente éstos los que les permiten acercarse a la realidad del arte –las acciones y pasiones humanas– con esa nueva mirada que reclaman los enfoques modernos. En efecto, el

interés por lo singular, por desentrañar los silencios de la historia, por reconstruir la experiencia de los actores sociales, por dismantlar el lenguaje y por otros elementos semejantes de la tarea artística, tal como hoy se concibe, ha llevado a buscar en las ciencias sociales otro tipo de aproximaciones metodológicas que resulten más adecuadas que las utilizadas anteriormente. Aparece así la segunda de las tendencias metodológicas que he identificado como innovadora.

No es difícil comprender y aceptar el argumento según el cual el método artístico tradicional no agota el panorama de los métodos necesarios para hacer proyectos artísticos hoy en día. Ahora bien, las declaraciones en favor de una renovación metodológica, que se pueden encontrar fácilmente en la literatura artística reciente (estudios postmodernos), no deben hacer olvidar que existe una cierta continuidad entre los propósitos del arte como representación y los objetivos que persigue la incorporación de los nuevos métodos cualitativos o de dilución de la representación. La línea de continuidad se encuentra en la voluntad de estudiar los rasgos de comportamiento de los individuos y de los grupos sociales, para lo que los artistas no suelen contar con fuentes adecuadas.

Esta última posición defiende la utilización de técnicas cualitativas como los estudios de caso, donde se valora el itinerario de individuos en situación de ruptura, pero con carácter representativo. Desde esta perspectiva, cabe decir que el arte y los nuevos métodos cualitativos constituyen dos modos complementarios de estudiar un mismo tipo de fenómenos.

De acuerdo con estos planteamientos, el *estudio de casos*⁴⁴ se ha convertido en uno de los métodos más utilizado por los artistas actuales para llevar a cabo su tarea de investigación. El interés por los estudios de casos, proveniente como hemos dicho de la historia, y los estudios culturales, tiene que ver además con el fenómeno que se ha denominado “la vuelta del acontecimiento”. Todo el arte procesual, el “Body art” y el arte de acción se basan en el planteamiento de un acontecimiento irrepetible que, como la punta del iceberg, hace referencia a la parte sumergida y no se comprende sin ella.

Este método tiene la virtud de obligar a reflexionar acerca de la naturaleza del caso o, dicho de otra forma, “cómo un determinado ejemplo de interacción social puede ser considerado representativo, o típico, o ilustrativo, de un conjunto de interacciones similares”⁴⁵. De ese modo, la selección de un caso implica abordar la tarea, ciertamente complicada, de delimitar un determinado sector de la realidad y profundizar lo necesario para describir y clarificar ciertos procesos que en él se desarrollan.

Llevando estas argumentaciones a la metodología proyectual, observamos en primer lugar, que los artistas siempre se han enfrentado con lo único, lo ejemplar o lo representativo, y pocas veces han abordado la reflexión teórica y metodológica acerca de qué es lo que constituye la unicidad de su objeto de estudio y le otorga significación y cómo se engarzan esas características con la construcción de los hechos, acciones u obras que ellos mismos realizan en su proceso de investigación. De esta manera, la metodología del

44. Un trabajo reciente y muy recomendable sobre la utilización de los estudios de casos en la investigación social y educativa es el libro de Stake, R. E. *Investigación con estudio de casos*. Madrid, Morata, 1998.

45. *Ibidem*, p. 293.

estudio de casos puede contribuir a profundizar en las raíces metodológicas del trabajo artístico y, sobre todo, del proyectual ya que éste presenta unas características y límites de formalización más rigurosos.

Por otra parte, la aplicación del método del estudio de modelos obliga al artista que proyecta a dirigir su atención sobre la tensión existente entre lo que puede considerarse un *caso* y un *anti-caso*. Es decir, le obliga a distinguir si un determinado trabajo artístico centrado en una realidad singular avala, o más bien contradice, una hipótesis o interpretación preexistente mantenida por un grupo de investigadores o críticos, de tal modo que el estudio de casos histórico-artístico ha sido la mayoría de las veces una forma de ilustración débil y descriptiva.

Por último, la investigación artística que pretende alcanzar interpretaciones y que evita las explicaciones unilineales comparte algunas características metodológicas con el estudio de casos: insiste en el carácter ejemplar y no necesariamente representativo del caso; se interesa por el examen de una realidad en acción, delimitándola y caracterizándola debidamente; acepta el desafío de enfrentarse con la unicidad del caso individual; asume que constituye una experiencia sólo limitadamente acumulativa. Construye así un nuevo marco metodológico referido a la verificación de sus datos⁴⁶, a la categorización y fiabilidad de los mismos, a su precisión y, en última instancia, al diálogo que implica con una realidad (formas y materiales) y con unos artistas ya desaparecidos.

No obstante, hay que subrayar que la técnica del estudio de casos tiene sus propias exigencias metodológicas y no deja de plantear problemas a los historiadores y a los artistas que la quieran utilizar. Una de las áreas en que más dificultades plantea es la que se refiere a la posibilidad de generalización de sus resultados. Como afirma Donald Warren, "debido a que los estudios de este tipo están limitados a tiempos y lugares determinados, nos debemos preguntar si tomados por separado o en conjunto proporcionan base suficiente para la generalización. [...] Los estudios de caso que varían considerablemente en tiempo y lugar, descansando en fuentes que no se prestan fácilmente a la generalización, hacen difícil y compleja la construcción de una narración integrada"⁴⁷. Como quiera que sea, hoy tiende a considerarse que los estudios de casos constituyen un valioso instrumento al servicio tanto de la investigación histórica como en la metodología del proyecto artístico, a condición de que se utilicen adecuadamente.

Otras disciplinas, como la lingüística, han puesto a nuestra disposición la técnica del *análisis de contenido* desde un enfoque cualitativo y cuantitativo. Esta técnica es muy apropiada para el estudio de proyectos artísticos. Como su nombre indica, pretende revisar el contenido efectivo de un mensaje, verbal o no verbal, y también, en cierta medida, los determinantes y los efectos de ese mensaje. Se la puede definir como una técnica de investigación para la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa del contenido de una comunicación.

Esta técnica, o mejor, este conjunto de técnicas aparece en los Estados Unidos en el

46. Como indica Silver, "la verificación tiene que ver, no sólo con la evidencia, sino también con la aceptabilidad y legitimidad de dicha evidencia". Silver, H., The uses of parochialism. Comparative and cross cultural studies. En Best, J. H. [ed.], Historical inquiry in Education. A research agenda. Washington, Aera, 1983, p.297.

47. Warren, D., op. cit., p. 386.

primer tercio del siglo XX. Durante las dos guerras mundiales, este análisis se aplica a la propaganda del enemigo, tratando de conocer sus intenciones y su moral. Progresivamente, el material de estudio se diversifica: a la prensa, literatura y radio, se añaden películas, cartas personales, periódicos y discursos, así como otras comunicaciones no verbales: música, bellas artes, etc. Las ciencias sociales van adoptando esta metodología en sus investigaciones: sicología, antropología, historia, etc. Estas técnicas se perfeccionan debido al auge de la informática y el desarrollo de la lingüística. La metodología se va consolidando y, si hasta los años 50 dominaba la cuantificación fundada en el recuento de la frecuencia de la aparición de determinadas características, después de esta fecha evoluciona hacia un enfoque cualitativo en el que se considera la presencia o la ausencia de una característica dada. Así, el análisis de contenido no se limita sólo a describir y clasificar la información, sino que tiende a interpretarla, a hacer inferencias en cuanto a las relaciones entre el contenido y sus determinantes, y entre el contenido y sus consecuencias. En otros términos, este método admite que el contenido de una comunicación refleja las intenciones de su autor y hace suponer sus efectos sobre los destinatarios.

No obstante, el análisis de contenido también implica riesgos de subjetividad en perjuicio de las precauciones de carácter científico. Laurence Bardin nos advierte de los posibles peligros de su utilización: "En tanto que esfuerzo de interpretación, el análisis de contenido se mueve entre dos polos: el del rigor de la objetividad y el de la fecundidad de la subjetividad. Disculpa y acredita en el investigador esa atracción por lo oculto, lo latente, lo no-aparente, lo potencial inédito (lo no dicho), encerrado en todo mensaje. [...] De ahí a apreciar el instrumento técnico por sí mismo, a adorarle como a un ídolo capaz de cualquier magia"⁴⁸.

Aplicación del método comparativo

La tercera de las tendencias metodológicas innovadoras a las que quiero hacer referencia aquí, de forma especial, consiste en la utilización de los planteamientos y los recursos proporcionados por el método comparativo. En el campo de la historia, comenzó a aplicarse antes de 1945. Concretamente, Marc Bloch fue uno de sus primeros teóricos e impulsores. En su opinión, su fundamento consistiría en "buscar, para explicarlas, las similitudes y las diferencias que ofrecen dos series de naturaleza análoga, tomadas de medios sociales distintos"⁴⁹.

En el ámbito artístico, el principal atractivo que presenta la utilización del método comparativo en su trabajo de investigación estriba en las posibilidades que ofrece para realizar una aproximación científica a la historia del arte, ante la imposibilidad de utilizar el método experimental. Desde ese punto de vista, merece la pena destacar especialmente las interesantes perspectivas que propociona en la formulación de hipótesis y de generalizaciones explicativas, como ya se apuntaba en un apartado anterior. Además, su aplicación permite romper el marco de los movimientos artísticos como unidades naturales de análisis, planteando la definición de espacios geográficos y cronológicos más

48. Bardin, L., *Análisis de contenido*. Madrid, Akal, 1986, p.7.

49. Citado en Cardoso, C. F. S. y Pérez Brignoli, H., *Los métodos de la historia*. Barcelona, Crítica, 1979 (3ª ed.), p. 339. Existen dos trabajos de Bloch ampliamente citados sobre este asunto: *Pour une histoire comparée des sociétés européennes*. *Revue de Synthèse Historique*, t. xlv, 1928, pp. 15-50 y *Comparaison*. *Revue de Synthèse Historique*, t. lix, 1930, boletín anexo, pp. 31-39.

50. Cardoso, C. F. S. y Pérez Brignoli, H., op. cit., p. 341.

adecuados. Como indican Cardoso y Pérez Brignoli, “la actitud comparativa abre camino a la construcción de universos de análisis definidos según criterios conceptuales mucho más consistentes”⁵⁰. Y por su parte, Marc Bloch añadía a estas posibilidades la sugere-
ncia de nuevas observaciones e investigaciones, la explicación de los fenómenos de continuidad, la investigación de las influencias entre sociedades y el estudio de las semejanzas y las diferencias en la evolución de diversas sociedades⁵¹.

La aplicación del método comparativo plantea diversas dificultades prácticas, que no pueden soslayarse ni ignorarse. Por una parte, hay que señalar el riesgo de cometer anacronismos, al confundir con semejanzas profundas lo que pueden solamente ser analogías superficiales. Por otra parte, el proyectista debe tener la precaución de comparar solamente aquello que es efectivamente comparable. Y no debe confundir comparación con simple yuxtaposición, aún cuando esta última constituya una de las fases fundamentales en la aplicación del método comparativo. Asimismo, debe combinar la singularidad con la generalidad, lo que le obliga a conocer previamente y a fondo las situaciones que luego quiere comparar. Y por último, debe definir adecuadamente sus unidades de comparación.

En todo caso, hoy se acepta que la comparación es un método de análisis de amplias posibilidades, pese a las dificultades que puede plantear. La principal aportación que la comparación hace al trabajo del artista en su proyecto consiste, precisamente, en ayudarle a captar la complejidad de lo real: por lo general, la comparación sirve, no tanto para responder a determinadas preguntas o explicar ciertas cuestiones, como para revisar lo hasta entonces sostenido o, al menos, para abrir nuevas preguntas y cuestiones; es decir, para añadir más complejidad a lo conocido aún sabiendo que dicha complejidad quedará siempre lejos de aquella que articula la realidad. Así concebida, la comparación resultará un auxiliar valioso para identificar los problemas que constituyen el objeto de estudio, definir sus principales características y factores, y captar las diferencias y semejanzas entre fenómenos, así como los cambios y las continuidades en el proceso de proyectar, si bien hay que reconocer que las comparaciones explícitas y sistemáticas son ocasionales, siendo más común la comparación implícita y esporádica.

Para terminar, conviene señalar que el método comparativo se ha aplicado a la historia y a la crítica del arte, disciplinas claramente diferenciadas de la proyectación artística. Sin embargo constituye un valioso auxiliar para esta última, gracias por un lado a los conceptos, técnicas y procedimientos que le proporciona, y por otro a los trabajos realizados por muchos de sus precursores, que constituyen fuentes de primera mano para reconstruir la “historia” de los materiales, técnicas y herramientas de los diferentes sistemas proyectivos susceptibles de ser modelos de estudio.

51. Citado en *ibidem*, pp. 345-346.

